

XBOX 360

XBOX  
LIVE



CERO  
A  
全年齢対象

## ■ 安全情報

### 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉のけいれんやふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

### ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

### そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

## ■ テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

## ■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト（<http://www.cero.gr.jp/>）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 456 KB の空き容量が必要です。

# CONTENTS

物語と登場人物	04
基本操作方法	08
ゲームスタート	10
フィールド画面	11
キャンプメニュー	15
フィールドスキル	21
エンカウト	22
バトル	24
メカットシューティング	29
かげ	30
カテゴリーとスキル	32
ジーロのひとりごと	42
クレジット	44
Xbox Live® について	46
サポート情報	47





# STORY&CHARACTERS

物語と登場人物

10 万年以上の昔 魔法と機械を意のままに操り  
隆盛を誇った古代の超文明

その文明が減んだ理由などとうに忘れ去られてしまった時代

世界の片隅にあるタタと呼ばれる小さな村には  
年に一度、不吉な紫の雲とともにやってくる  
10 年間ずっと続いている災いがあった

## Shu シュウ

好奇心旺盛な 16 歳。

両親は数年前に流行り病で亡くなり、

祖父で鍛冶職人のフーシラじいさんと

2 人で暮らしています。

タタの村では立ち入り禁止になっている

古代遺跡を探索するのが好きです。

何事もあきらめない性格で、

その信念がみんなを引っ張っていきます。



## Shadow of Dragon

ドラゴン

シュウの「かげ」は、角と巨大な翼を持つ

ドラゴンの姿をしています。



# Jiro ジーロ

シュウより1つ年上の同級生で、17歳。

無鉄砲なシュウに対し、

用意周到に計画を立てる慎重派です。

頭は良いのですが、ちょっとズレてることもあり、

計画が失敗するとすぐに落ち込んでしまいます。



## Shadow of Minotaur

ミノタウロス

ジーロの「かげ」は、人間の体に猛牛の頭を持ったミノタウロスの姿をしています。



# Kluck クルック

すこしおませな16歳。

1年前、毎年のように村を襲う災厄により  
医者だった両親を亡くしています。

その災厄をなくすために、

シュウやジーロとともに立ち上がります。



## Shadow of Phoenix

フェニックス

クルックの「かげ」は、伝説の不死鳥である  
フェニックスの姿をしています。







# Marumaro マルマロ

見た目がコウモリのようなデビー族。  
年齢は不詳ですが、  
人間にたとえるなら 14 歳くらいです。  
普段から無駄に大きな声で話し、  
加減というものを知りません。  
デビー族の習慣として、感情を踊りで表します。



## Shadow of Saber Tiger

サーベルタイガー

マルマロの「かげ」は、恐ろしい牙を持った  
古代の猛獣サーベルタイガーの姿をしています。

# Zola ゾラ

なぞめいたクールな傭兵。20 歳。  
この世界のことをよく知る人物で、  
シュウたちにさまざまな情報を与えてくれます。  
感情はめったに表に出ませんが、  
心強い味方になってくれます。



## Shadow of Killer Bat

キラバット

ゾラの「かげ」は、  
まるで悪魔のような  
キラバットの姿をしています。



# Nene

ネネ

世界の各地に残された

古代の機械を操ることができる、

謎の人物です。

シュウたちより強大な力を持った

「かげ」を操ることができます。

紫の雲で覆われた

巨大メカット空母の中に住んでおり、

人間たちを苦しめているようです。

その目的は、いったい何なのでしょう？



# Deathroy

デスロイ

ネネが遺跡の中でひろったベット(?)です。

下半身が機械に寄生していて、

ネネの肩につないであります。



# Mecha General Szabo

メカ將軍ザボ

ネネに忠誠を誓うメカロボです。

いつもネネのそばにいて、

こまめに動き回ります。



# GAME CONTROLS

## 基本操作方法

基本的な操作方法を紹介します。なお、ここで紹介している操作は初期設定（タイプ A）のもので、[キャンプメニュー]にある[コンフィグ]の[そうざ設定（つうじょう）]で、タイプ A～D の中から操作方法を選ぶことができます。（→ P.20）

## ボタンの名称





## フィールド操作

LT 視点を自分の向きにする

RT フィールドメニュー / エンカウントサークルの表示

LB フィールドスキル 1 の発動

RB フィールドスキル 2 の発動

X エンカウント

Y キャンプメニューの表示

A 調べる / 会話する / 決定

B キャンセル

L 移動 / フィールドメニュー  
などの選択

R 視点操作

フィールドメニューなどの選択

START ワールドマップの表示 / イベントスキップ

## バトル操作

LB RB 押し続けている間、プレイヤーキャラクターの一時的な  
ステータスの変化を表示Y ターゲットの選択時に、  
モンスターとプレイヤーキャラクター間でカーソルを移動

A 決定 / 行動によっては、押し続けてためる

B キャンセル

START ムービースキップ

バトルコマンドやターゲットなどの選択



# GAME START

ゲームスタート

いよいよシュウたちの冒険が始まります。

画面に [press START] と表示されたら、START ボタンを押してください。

## 初めから

ストレージ機器にセーブデータが保存されていない場合、使用するストレージ機器の選択後に、主人公のシュウが住むタタの村からゲームがスタートします。



左スティックでシュウを操作してみましょう。いよいよ冒険の始まりです。

## 途中から

ゲームの途中から再開するときは、[continue]を選んでAボタンを押すと、ストレージ機器の選択になります。ストレージ機器、再開するデータの順に選んで、それぞれAボタンで決定してください。

[new]を選ぶと、ゲームの最初から始まります。



## ディスクの入れ替え

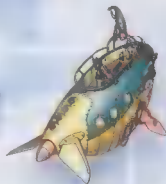
『ブルードラゴン』はディスク3枚組です。

ディスク2または3のセーブデータがあるときは、そのディスクから直接ゲームを再開することができます。



# FIELD SCREEN

フィールド画面



冒険は広大な世界を舞台に行われていきます。

ここでは画面の見方や知っておきたい操作などを紹介します。

## 画面の見方

### ○プレイヤーキャラクター

キャンプメニューで先頭にいたプレイヤーキャラクターが表示されます。

### ○モンスター

シュウたちとバトルを行うモンスターも画面に表示されます。



### ○簡易ステータス

プレイヤーキャラクターの簡単なステータスが表示されます。

### ○マップ

周辺の地図が表示されます。ワールドマップでは、地図の代わりに、東西南北を表すコンパスが表示されます。なお、メカットで移動中にコンパスが赤く表示されているときは、その場所着陸ができないことを表します。

## 簡易ステータスの見方

名前と顔



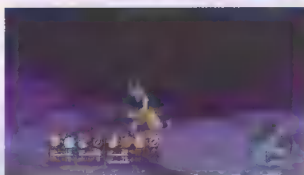
現在の「わけ」のカテゴリ

残りの HP (ヒットポイント)

残りの MP (マジックポイント)

## 移動

左スティックでフィールドを移動します。左スティックを少しだけ傾けると歩き、めいっぱい傾けると走ることができます。



## 視点変更 してんぽんこう

移動中に左トリガーを引くと、視点をプレイヤーキャラクターの向きにできます。また、右スティックで視点を上下左右に動かすことができます。



## エンカウント

ⓧ ボタンを押してモンスターにアタックすると、プレイヤーキャラクターに有利な状態でエンカウントができます。移動しながら ⓧ ボタンを押すと、進行方向へ素早く移動しながらアタックできます。(詳しくは→P.22)



## 調べる しら

フィールドで、宝箱や操作可能な機械などの重要なものにプレイヤーキャラクターが近づくと、画面左下に Ⓐ が表示されます。このとき Ⓐ ボタンを押すと、そこを調べることができます。また、ドアを開けたり、ボタンを押したりするのも、同じく Ⓐ ボタンで可能です。



なお、Ⓐ が表示された場所以外でも、さまざまな場所を調べることができるので、「あやしいな」と思ったところでは Ⓐ ボタンを押してみましょう。何もなければ「NOTHING」と表示されます。

## キャンプメニュー

Ⓨ ボタンを押すとキャンプメニューを開くことができます。キャンプメニューでは、ステータスの確認、魔法とアイテムの使用、装備や[かげ]のカテゴリー変更、スキル設定などができます。(詳しくは→P.15)



## フィールドメニュー

右トリガーでフィールドメニューとエンカウントサークルが表示されます。フィールドメニューでは、エンカウントサークルの中にあるモンスターを選んでエンカウントしたり、[フィールドスキル]を設定したりすることができます。(詳しくは→P21、22)



## ワールドマップ

START ボタンを押すと、ワールドマップが表示されます。LB ボタンまたはRB ボタンで、ワールドマップの拡大や縮小ができます。



## 会話する

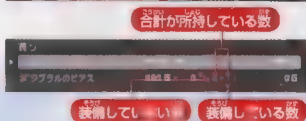
街や村にいるキャラクターに近づく、画面左下に **A** が表示されます。このとき **△** ボタンを押すと、そのキャラクターと会話することができます。



## 店 (買う・売る)

店では、道具や装身具、呪文書などの売買ができます。

- 買う**：欲しい商品を選んでから左右で個数を決め、**A** ボタンを押します。
- 売る**：売りたい物を選んでから左右で個数を決め、**A** ボタンを押します。





## やどや 宿屋

宿屋の主人に話しかけると、一泊の値段を教えてください。宿屋に泊まると、HP と MP が完全に回復し、ステータス異常も治ります。



## セーブポイント

フィールドで光るキューブ状の物体に触れて **A** ボタンを押すと、ゲームデータのセーブが行えます。ストレージ機器、セーブ場所の順に選んで、それぞれ **A** ボタンで決定してください。



## チェックポイント

チェックポイントを通過していれば、その直後のバトルでパーティーキャラクターが全滅してしまっても、チェックポイントからゲームを再開することができます。



## 決定ボタンとキャンセルボタンの変更

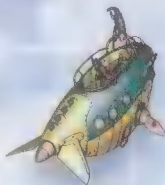


初期設定の操作では、決定が **A** ボタン、キャンセルが **B** ボタンになっていますが、キャンプメニュー [コンフィグ] の [そうさ設定 (つうじょう)] で、**B** ボタンを決定、**A** ボタンをキャンセルに設定することができます。

※ Xbox 360 本体により提供される機能 (ストレージ機器の決定や、Xbox ガイドで行うサインインするゲーマー プロフィールの決定など) の操作は、**X** ボタンが決定、**B** ボタンがキャンセルで変更されませんので、ご注意ください。画面に表示されるボタンのガイドでご確認ください。

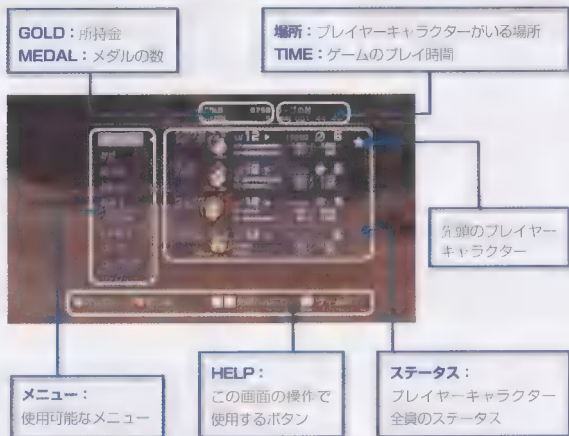
# CAMP MENU

キャンプメニュー

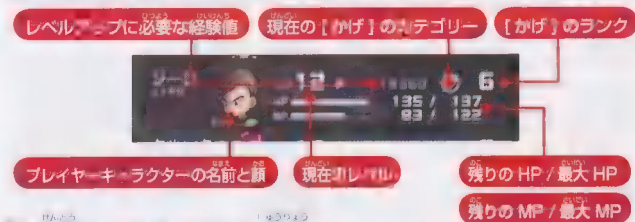


ボタンで開くキャンプメニューについて説明します。  
メニューは左スティックの上下で選んで、A ボタンを押してください。

## メイン画面の見方



## ■ ステータスの見方



## ■ 先頭へんこう / ゲーム終了

**先頭へんこう** : LB ボタン か RB ボタン で [★] を動かし、先頭のプレイヤーキャラクターを選びます。フィールドで操作するのはここで先頭にしたプレイヤーキャラクターになります。

**ゲーム終了** : BACK ボタンを押すとゲームの終了確認の画面になります。「はい」を選んで A ボタンを押すとゲームを終了できます。

## ステータス

プレイヤーキャラクターと [かげ] の詳しいステータスを確認することができます。













ステータスを確認したいプレイヤーキャラクターを上下で選んでください。

プレイヤーキャラクター			
LV	レベル	こうげき	物理的な攻撃力
HP	残りのヒットポイント / 最大ヒットポイント	ぼうぎょ	物理的な攻撃に対する防御力
MP	残りのマジックポイント / 最大マジックポイント	まほうこうげき	魔法の攻撃力
EXP ▶	経験値	まほうぼうぎょ	魔法に対する防御力
NEXT	次のレベルアップに必要な経験値	すばやさ	素早さ
か げ			
SP ▶	シャドウポイント。現在のカテゴリーの経験値	RANK	現在のカテゴリーのランク
NEXT	カテゴリーのランクアップに必要な SP		

## 状態異常の種類

モンスターから特殊な攻撃を受けるなどして、プレイヤーキャラクターが通常とは異なった状態（状態異常）になることがあります。状態異常の種類はステータス表示のアイコンで確認してください。なお、毒、におい、石化はフィールドでも状態異常が続きますが、そのほかは戦闘が終わると治ります。

	一定時間眠ってしまい行動できなくなる。 ダメージを受けると起きる。		一定時間おきにダメージを受ける。
眠り		毒	
	フィールドで敵に発見されやすくなる。		一定時間目が回って、魔法を使用することができなくなる。
におい		めかまわる	
	一定時間フラフラ状態になり、すべての行動を取れなくなる。殴られると起きる。		一定時間、カエルのような生き物になってしまう。攻撃がヒットしても、与えるダメージは減少してしまう。
気絶		ケロロン	
	一定時間、行動がランダムで選択されてしまう。ダメージを受けると回復する。		一定時間、しびれてすべての行動を取れなくなる。
パニック		しびれ	
	一切行動を取れなくなる。 プレイヤーキャラクターが全員石化するとゲームオーバー。		一切行動を取れなくなる。バトル終了後、HP1 で回復。プレイヤーキャラクターが全員戦闘不能になるとゲームオーバー。
石化		戦闘不能	

## かげ

【かげ】の 카테고리とランクを確認したり、カテゴリーを変更したりすることができます。



### ■【かげ】のカテゴリーを変更する

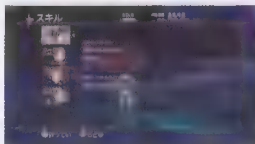
プレイヤーキャラクターを上下で選ぶと、現在のカテゴリー、および解放済みのカテゴリーとそのランクが表示されます。カテゴリーを変更するときには **[A]** ボタンを押してください。



上下でカテゴリーを選ぶと、そのカテゴリーに変更した場合のステータスの変化が確認できます。**[A]** ボタンを押して、変更するカテゴリーを決定します。

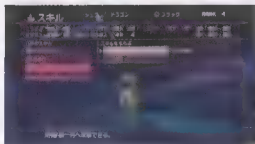
## スキル

装備しているスキルの確認や変更ができます。



### ■装備するスキルを変更する

プレイヤーキャラクターを上下で選ぶと、【スキルスロット】にはプレイヤーが装備したスキルが、【きほんスキルスロット】には【きほんスキル】が表示されます。装備するスキルを変更するときには、**[A]** ボタンを押してください。



装備したいスキルスロット、装備するスキルの順に選んで、それぞれ **[A]** ボタンで決定してください。【はずす】を選ぶと、装備中のスキルをはずすことができます。名前の前に【★】があるスキルは、はずしたり、変更したりすることはできません。

### ■きほんスキルについて

【きほんスキル】とは、各カテゴリーで最初から覚えていて、装備からはずすことができないスキルです。名前の前に【★】が表示されます。

## そうび

『ブルードラゴン』には、「武器」や「防具」は存在しません。攻撃力や防御力のアップは、さまざまな装身具を装備することによって行われます。



### ■そうびを変更する

プレイヤーキャラクターを上下で選ぶと、装備中の装身具が表示されます。装備を変更するときは **A** ボタンを押してください。



装備したい場所、装備する装身具の順に選んで、それぞれ **A** ボタンで決定してください。[はずす] を選ぶと、装備中の装身具をはずすことができます。

## かいふく

HP や MP の回復とステータス異常の治療をすることができます。左右で [アイテムをつかう] か [まほうをつかう] かを選ぶことができます。



### ■アイテムを使う

使用するアイテムを選び、プレイヤーキャラクターの誰に使用するか決定します。

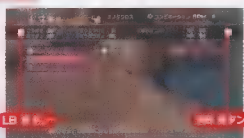


### ■まほうを使う

魔法を唱えるキャラクターと使用する魔法を選び、プレイヤーキャラクターの誰に使用するか決定します。



## キャラクター変更のショートカット



キャンプメニューなどで、画面左上と右上に LB ボタンと RB ボタンのアイコンが表示されたときは、LB ボタンと RB ボタンでプレイヤーキャラクターを素早く切り替えることができます。



## まほう

プレイヤーキャラクターが使用できる魔法を確認したり、回復魔法を使ったりすることができます。

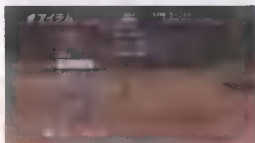


### ■まほうを使う

魔法を使うプレイヤーキャラクターと使用する魔法を選び、プレイヤーキャラクターの誰に使用するか決定します。

## アイテム

所持しているアイテムを、系統ごとに確認することができます。明るい文字で表示されているアイテムは、ここで使用することができます。また[ずかん]では、これまでの記録や、これまでに会ったモンスターや手に入れたアイテムなどの詳しいデータが確認できます。冒険に役立つヒントが得られるかもしれません。

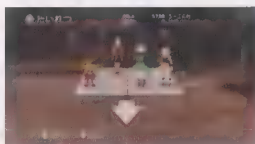


### ■アイテムを使う


アイテムの系統と使用するアイテムを選び、プレイヤーキャラクターの誰に使用するか決定します。

## たいれつ

[たいれつ]では、バトル中に前列と後列のどちらにポジションをとるか選んでおくことができます。



### ■たいれつを変更する

ポジションを変更したいプレイヤーキャラクターを選んで  ボタンを押してください。上下で前列と後列、左右で並び順が変わります。

### ■前列・後列の違い

バトル中、前列のプレイヤーキャラクターはモンスターの物理攻撃を受けやすくなり、後列のプレイヤーキャラクターは物理攻撃を受けにくくなります。ただし、後列のキャラクターの物理攻撃は前列のキャラクターより低くなってしまいます。プレイヤーキャラクター、モンスターにかかわらず、魔法による攻撃は前列と後列の影響を受けません。

## ワープ

モニュメントと呼ばれる古代文明の機械を、ワープクリップで起動させると、キャンプメニューに「ワープ」という項目が追加されます。



### ■モニュメントの起動

「ワープクリップ」を入手すると、モニュメントを起動できるようになります。モニュメントを見つけたら、近づいて **△** ボタンを押してください。



### ■ワープマップ

上下でワープ地点を選んで **△** ボタンを押すと、起動済みのモニュメントへワープできます。LB ボタン か RB ボタン でマップの大きさを切り替えられます。

## コンフィグ

ゲームの各種設定を変更できます。メニューを選び左右で設定を変更してください。[ 初期設定に戻す ] を選ぶと、変更したすべての設定を初期設定に戻すことができます。

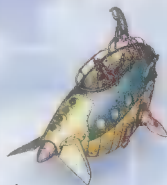
文字のはやさ	メッセージの表示スピード
文字の大きさ	表示されるメッセージの大きさ
ふりがな	字彙ふりがな機能の有無
字幕	字彙表示の有無
バトルヘルプ	バトルヘルプの有無
イベントスキップ	イベントスキップ機能の有効/無効
カメラのそうさ	視点の上下左右への操作
BGM	音楽の音量調節
効果音・声	効果音とキャラクターの声の音量調節
バトルの初期ターゲット	バトル開始時どのモンスターをターゲットにするか
画面の明るさ	画面の明るさ調節
画面位置 (左右)	画面の左右位置調節
画面位置 (上下)	画面の上下位置調節
そうさ設定 (つうじょう)	フルードでのコントローラタイプの選択
そうさ設定 (メカットシューティング)	メカットシューティングでのコントローラタイプの選択

## セーブ

ワールドマップを移動しているときはセーブができます。ストレージ機器、セーブ場所の順に選んで、それぞれ **△** ボタンで決定します。

# FIELD SKILL

フィールドスキル



フィールド移動中に使用できるスキルを「フィールドスキル」と呼びます。

「フィールドスキル」には、モンスターに見つかりにくくなったり、フィールドでモンスターを倒したりできるものなどがあります。

## フィールドメニュー

フィールドで右トリガーを引くと、画面右にフィールドメニューが表示されます。ここで下を押すと、フィールドスキルの設定に移ります。



## フィールドスキルの設定



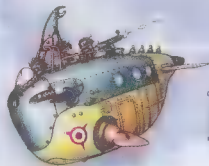
「フィールドスキル」はLB ボタンとRB ボタンに設定できます。設定するボタンを選ぶと、パーティーキャラクターが装備しているフィールドスキルが表示されますので、一覧からスキルを選んで設定してください。右トリガーまたは **B** ボタンで「フィールドメニュー」を閉じ、フィールド移動に戻ります。

## フィールドスキルの発動

フィールド移動中にLB ボタンかRB ボタンを押すと、各ボタンに設定した「フィールドスキル」を発動させることができます。

2種類の「フィールドスキル」を同時に発動させることもできるので、バトルを避けたいときや、フィールド上での攻撃を避けるときなどに使っていくとよいでしょう。





# ENCOUNTER

エンカウト

フィールドには、近付くと突然現れるモンスターや、宝箱を守るモンスターなど、さまざまなモンスターがいます。このモンスターとプレイヤーキャラクターが接触してバトルに突入することを「エンカウト」と呼びます。

## ■ DETECTED

フィールド移動中にモンスターに見つかってしまうと「DETECTED（発見）」となり、モンスターがプレイヤーキャラクターに近づいてきたり、アタックを仕掛けてきたりします。エンカウトしたくないときは、うまく移動してモンスターから離れましょう。



## ■ モンスターとぶつかってエンカウト

左スティックの移動だけでエンカウトすると、プレイヤーキャラクターとモンスターの素早さや、ぶつかった方向などによってバトルの行動順が決まります。なお、モンスターからの攻撃でエンカウトした場合は、プレイヤーキャラクターの行動順が不利になります。



## ■ X ボタンでエンカウト

プレイヤーキャラクターが X ボタンでモンスターに対してアタックし、エンカウトすることができます。この場合、バトル突入時のプレイヤーキャラクターの行動順が有利になります。



## ■ 特別なエンカウト

モンスターの背後に回ってエンカウトすると「バックアタック」になり、バトルでモンスターの背中側から有利に攻撃ができます。逆に、モンスターに背後からアタックされると「ふいうち」になり、プレイヤーキャラクターの前列と後列が逆になるので注意しましょう。このほか、プレイヤーキャラクターが先制攻撃できる「ファストアタック」や、モンスターから先に攻撃を受ける「せんせいこうげき」といった特別なエンカウトがあるので、いろいろと試してみましょう。



## ■ エンカウントサークルを使う

モンスターの近くで右トリガーを引くと、フィールドメニューと同時にフィールド上にエンカウントサークルが表示されます。エンカウントサークルの中にいるモンスターはターゲットマークで囲まれ、画面右のフィールドメニューにモンスター名が表示されます。



### ■ ぜんぶとバトル!!

フィールドメニューの[ぜんぶとバトル!!]を選ぶと、エンカウントサークル内にいるすべてのモンスターとエンカウントします。なお、右を入力すると[ぜんぶとバトル!!]にカーソルがジャンプします。



### ■ こいつとバトル!! / まとめてバトル!!

エンカウントサークルの中にいるモンスターが複数のとき、フィールドメニューでモンスターを選んで[こいつとバトル!!] (複数のモンスターを選んだ場合は[まとめてバトル!!]) を選ぶと、バトルしたいモンスターだけとエンカウントすることができます。

## ■ 連続バトルとトランスボーナス

複数のモンスターとのエンカウントでバトルが連続して続く場合、バトルとバトルの合間のスロットで[トランスボーナス]を得ることができます。トランスボーナスで得た能力アップは、連続したバトルが終わるまで続きます。



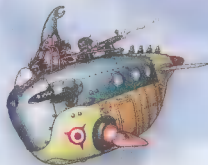
バトルの合間に、画面右に[TRANCE]と表示されるので、[A]ボタンでスロットを止めてください。一定時間[B]ボタンを押さないでいると、スロットが自動で止まってしまいます。

## ■ モンスターファイト

エンカウントサークル内のモンスターが複数のとき、モンスターの名前が黄色く表示されることがあります。名前が黄色いモンスター2体以上とエンカウントすると、モンスター同士でケンカしたり、モンスターがモンスターを食べたりすることがあります。







# BATTLE

バトル

シュウたちは「かげ」の力を得て、さまざまなモンスターと戦っていきます。  
ここで戦いを勝ち抜いていくのに必要な知識を覚えましょう。

## バトルの進行

### 画面の見方

#### ① 行動順

プレイヤーキャラクターとモンスターの行動順がアイコンで表示されます。

#### ② 連続バトルの残り回数

連続バトルの場合、「残りのバトル回数」が表示されます。



#### ③ ステータスの変化

LB ボタンまたは RB ボタンを押している間、プレイヤーキャラクターの一時的なステータスの変化が表示されます。

#### ④ バトルコマンド

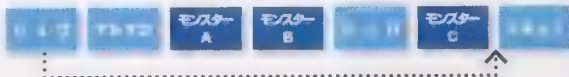
プレイヤーキャラクターの行動を選択します。

#### ⑤ 簡易ステータス

プレイヤーキャラクターの簡単なステータスが表示されます。

### 行動順の例

行動順表示の左側からプレイヤーキャラクターとモンスターは行動できます。  
この例の場合、最初に行動できるのはシュウということになり、シュウの次はマルマロが行動できます。



シュウが行動を終えると行動順アイコンが並び替えられます。シュウのアイコンは矢印が指していた位置に移動し、シュウの次の行動はモンスターCの行動後になります。次の行動順は、各キャラクターの取った行動や素早さなどによって決まります。



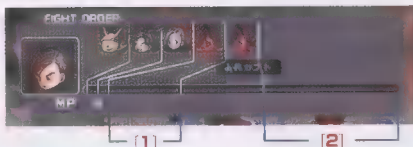
## ■ ため行動 (チャージ)

行動の種類によって、[ため]という行動をとることができます。ためることができる行動をバトル中に使うと、[ためゲージ]が表示されます。



## ■ ためゲージ

△ ボタンを押し続けると [ためゲージ] が増減していき、△ ボタンを離すとゲージが止まります。[ため]の量が多いと魔法の効果範囲が広くなったり、技が強力になったりします。また、△ ボタンを素早く2回押して[ため]なしで、魔法や技をすぐに発動させることもできます。



### ■ [ため] が行動順に与える影響

[ため]の量が多いと、発動が遅くなるというデメリットがあります。

上の画面の例では [1] の範囲でゲージを止めると、魔法や技の発動は [クルルク] の次になります、[2] の範囲でゲージを止めると、魔法や技の発動は右側の [古代カブト] の次になります。

### ■ スイートスポットについて

[ためゲージ]のオレンジ色の部分を [スイートスポット] と呼びます。[スイートスポット] でゲージを止めると、MPの消費が少なくなったり、次の行動までの時間が軽減されたりします。

### 属性について

魔法 / 技 / 装身具 / モンスターなどには、属性を持っているものがあります。属性には [火][水][風][土][聖][闇] の6種類があり、モンスターには苦手な属性があったり、あるいは、特定の属性の攻撃は効き目がなかったりします。

**例：**火属性のモンスターは水属性攻撃が苦手、火属性攻撃はあまり効かない。ゴーストは聖属性が苦手。

装身具の属性は、その属性の攻撃や魔法の効果を強めたり、その属性の攻撃に対する防御力を高めたりすることができます。



## バトルコマンド

### ■ たたく

物理攻撃を行います。

左スティックで攻撃するターゲットを選んで  
■ ボタンを押してください。ターゲットを  
選ぶときに ● ボタンを押すと、モンスター  
とプレイヤーキャラクターを交互に選ぶこと  
ができます。



### ■ [たいれつ]の影響について

[たいれつ]で後列のポジションにいるプレイヤーキャラクターの攻撃力は、前列のキャラクターより弱くなります。また、後列にいるモンスターを攻撃することは基本的にできません。ただし、スキルの[遠距離攻撃]を装備すると、後列にも攻撃ができるようになります。

### ■ ぼうきょ

物理攻撃から身を守ります。

物理攻撃を受けても、ダメージを通常より減らすことができます。スキルの[マジックディフェンス]を装備すると、魔法攻撃も防御することができますようになります。



### ■ わざ

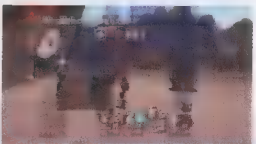
[まほうけん]や[めすむ]など、装備した技はコマンドに表示され、選んで使用することができます。技名の選択後に、技を使用するターゲットを選んで ● ボタンを押してください。



### ■ まほう

[カテゴリー]固有の魔法や装備している[スキル]の魔法を使用します。

[カテゴリー]を選んで ● ボタンを押すと、魔法の一覧が表示されるので、使用する魔法を決定します。次に魔法を使用するターゲットを選んで ● ボタンを押してください。



## ■ アイテム

アイテムを使用します。

[攻撃系][回復系][補助系]の中からアイテムの系統を選んで **△** ボタンを押すと、アイテムの一覧が表示されるので、使用するアイテムを決定します。次にアイテムを使用するターゲットを選んで **○** ボタンを押してください。



## ■ たいれつ

プレイヤーキャラクターの前列と後列を入れ替えることができます。



## ■ にげる

バトルから逃げ出します。

ただし、必ず逃げられるとは限りません。もし[にげる]に失敗すると、行動順を1回無駄にになってしまうことになります。



## 状態変化

戦闘中に、モンスターからの魔法などで、特殊な状態に陥ることがあります。それぞれの状態変化からは、特定の魔法またはアイテムで元に戻ることができます。

凍結	一切行動を取れなくなる。火属性ダメージで復活。
炎上	体が炎に包まれ、継続してダメージを受ける。 水属性ダメージで炎上が消える。
ゾンビ	仲間に攻撃し、モンスターには攻撃しなくなる。 プレイヤーキャラクターが全員ゾンビになるとゲームオーバー。
封印	[かげ]を封印される。
幽体	物理攻撃がまったく当たらなくなる。魔法攻撃は有効。

## バトル終了後

## ■ リザルト

バトルに勝利すると結果が表示されます。各プレイヤーキャラクターのステータスに、経験値などが加算されます。

**経験値 (exp) :** バトルで手に入った経験値。

**影成長 (sp) :** バトルで手に入った使用中の [かげ] の経験値。

**コンボ :** 同時にエンカウントしたモンスターのパーティーの数。

**ゴールド :** バトルで手に入ったゴールド。



## ■ Category Unlocked

プレイヤーキャラクターのレベルが一定数アップすると [Category Unlocked] と表示され、新しいカテゴリーを解放することができます。カテゴリー一覧が表示されますので、解放したいカテゴリーを選んで **A** ボタンを押してください。



## ■ New Skill

プレイヤーキャラクターの [かげ] が何段階からランクアップすると [New Skill] と表示され、新しいスキルが手に入ります。



## ■ ゲームオーバー

プレイヤーキャラクター全員が戦闘不能状態 (HPが0になる / 全員が石化など) になると、ゲームオーバーです。

## ■ continue

ゲームオーバー 画面で **A** ボタンを押すと、[continue/new] に戻ります。ゲームを再開するときは、[continue] を選んで **A** ボタンを押してください。

## ■ リスタート

バトルの直前に、チェックポイントがあった場合は、その直後のバトルでプレイヤーキャラクターが全滅してしまっても、チェックポイントからゲームを再開することができます。



# MECHAT SHOOTING

メカットシューティング



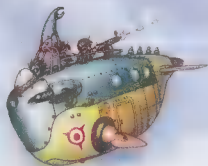
ゲームが進んでいくと、プレイヤーキャラクターたちが「メカット」と呼ばれるマシンに乗り込んで、3D 画面のシューティングを行うことがあります。

## メカットシューティング画面の見方



- メカットは自動的に移動し、敵への攻撃は機銃とミサイルで行います。機銃は **A** ボタンを押し続けると連射します。左スティックで照準を敵に合わせて攻撃してください。敵が撃ってくるミサイルなども撃ち落とせます。また、LB ボタンと RB ボタン、または左トリガーと右トリガーで、左右へ90度ずつ向きを変えることができます。START ボタンでポーズとポーズの解除です。
- 機銃の弾数は無制限ですが、連続使用すると熱量ゲージが増えていき、ゲージが満タンになってしまうと、機銃が一定時間使用不能になってしまいます。ゲージが満タンになる前に機銃の使用を止めれば、熱量ゲージは減っていきます。
- ミサイルは **B** ボタンを押し続けるとロックオンし、**B** ボタンを離すと発射されます。ミサイルは爆発するまで敵を自動追跡しますが、敵が射程距離の外に移動してしまうと命中しません。ミサイル弾数が 0 になると発射できなくなるので、敵のミサイルや機雷を機銃で撃ち落とすと出現する黄色のアイテムボックスでミサイルを補給してください。
- 敵からの攻撃でダメージを受けると体力ゲージが減っていき、0 になるとゲームオーバーです。青色のアイテムボックスを出現させると、体力ゲージを少し回復できます。またメカットを強化してバリアが使える状態であれば、バリア使用回数がなくなるまで自動で敵のリングレーザーを防ぐことができます。

※ここで紹介している操作は初期設定（タイプ A）のものです。[キャンペーンメニュー]にある[コンフィグ]の[そうざり設定（メカットシューティング）]で、タイプ A～Dの中から操作方法を選ぶことができます。（→P.20）



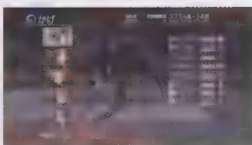
# SHADOW

かげ

『ブルードラゴン』でのプレイヤーキャラクターたちは、[かげ]という特殊な能力を使ってモンスターたちとバトルをくり広げ、世界を冒険していきます。

## ■ [カテゴリー] とは

[カテゴリー] とは、[かげ] が持つ、さまざまな能力のタイプのことです。このカテゴリーを切り替えると、プレイヤーキャラクターのステータスが変化し、異なったスキルを使うことができるようになります。



### ■ カテゴリーの解放

最初は、限られたカテゴリーへ変更できるだけです。プレイヤーキャラクターのレベルが一定数アップするごとにカテゴリーの解放が行われ、変更できるカテゴリーが増えていきます。



### ■ SP の獲得とランクアップ

それぞれのカテゴリーごとに、SP (シャドウポイント) と呼ばれるカテゴリーの経験値があります。モンスターとのバトルで SP を獲得していくことで、カテゴリーのランクがアップしていきます。



## ■ [スキル] とは

それぞれの [カテゴリー] は、[スキル] というカテゴリー固有の魔法や技を持っています。カテゴリーのランクが設定されたランクに達するごとに、新しい [スキル] を覚えていきます。



スキルには以下の種類があります。

- 装備しただけで効果を発揮するスキル  
HP 吸収、格闘心、ブラックジェネレートなど
- バトル中などに使用することで効果を発揮するスキル  
まほうけん、轟きはらう、ホワイトマジックなど
- フィールド移動中に使用できるスキル (フィールドスキル)  
バリバリア、シビレダマ、ステルス

## ■ スキルの装備

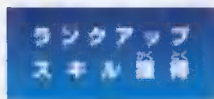
各カテゴリーで最初から覚えていて、装備からはずすことができないスキルを「きほんスキル」と呼び、名前の前に「★」が表示されます。きほんスキル以外のスキルは、スキルスロットの数だけ、キャンプメニューの「スキル」で装備することができます。現在のカテゴリーで覚えたスキルだけではなく、他のカテゴリーで覚えたスキルも装備可能です。これにより、異なったカテゴリーで覚えたスキルも、ひとつのカテゴリーで 사용할ことができます。



**例：**モンクで、ソードカテゴリーの「なぎはらう」を装備すれば、なぎはらうをためて使えるようになります。

## ■ 「かげ」の成長

「かげ」の成長において、「カテゴリーへんこう」と「スキルのせってい」が重要なポイントとなります



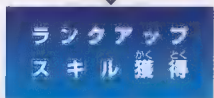
モンスターとのバトルで、「かげ」のカテゴリーをランクアップさせていくことで、新しいスキルを覚えていく。



レベルアップによるカテゴリーの解放で、新しいカテゴリーが解放される。また、カテゴリーの解放で新しいカテゴリーへ変更できる。

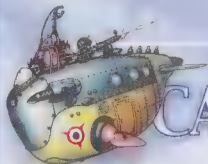


まだ育てていない新しいカテゴリーへ変更。他のカテゴリーのスキルを装備することで、さまざまな戦い方が可能。



新しいカテゴリーをランクアップさせていくことで、さらに新しいスキルを覚えていく。

以上のようなサイクルで、カテゴリーの解放と複数のカテゴリーをランクアップさせることによって、使用できるスキルが増えていきます。



# CATEGORY & SKILL

カテゴリーとスキル

【かげ】の【カテゴリー】のそれぞれの特徴、およびランクによってどのようなスキルや魔法を覚えるかを紹介します。



## ソード

〈物理攻撃と多彩な属性攻撃の魔法剣士〉

きほんスキル

まほうけん

通常の物理攻撃に加え、MP を使って自分の攻撃に多彩な属性攻撃を宿することができる、攻撃万能タイプです。MP の成長率も高めで、スキル設定で魔法を装備すれば、魔法も十分に使いこなせます。防御力もかなりあるので、前列で攻撃に専念させましょう。

ランク	スキル名	スキル効果または覚えられる技	追加効果	MP
2	まほうけん LV1	フレアソード (単体にフレアを宿したダメージ) ウインドソード (単体にウインドを宿したダメージ) ウォーターソード (単体にウォーターを宿したダメージ)		5 5 5
5	なぎはらう 1	前列 横一列にダメージ (1 体に与えるダメージは少なくなる)		
8	まほうけん LV2	グランドソード (単体にグランドを宿したダメージ) シャインソード (単体にシャインを宿したダメージ) シャドウソード (単体にシャドウを宿したダメージ)		5 5 5
11	HP 吸収	ダメージを HP に吸収する。		
14	まほうけん LV3	フレアラソード (単体にフレアラを宿したダメージ) ウインダソード (単体にウインダを宿したダメージ) ウォータラソード (単体にウォータラを宿したダメージ)	物理攻撃力 25% ダウン 防御力 25% ダウン スピード 25% ダウン	10 10 10
17	なぎはらう 2	前列 横一列にダメージを与える。なぎはらう 1 の強化版。		
20	まほうけん LV4	グランダソード (単体にグランダを宿したダメージ) シャイラソード (単体にシャイラを宿したダメージ) シャドラソード (単体にシャドラを宿したダメージ)	回避率 50% ダウン 不死生命を消滅あり 物理命中ダウン	10 10 10
23	クリティカル ダメージアップ	クリティカルによるダメージが上昇する。		
26	まほうけん LV5	フレアスソード (単体にフレアスを宿したダメージ) ウインデスソード (単体にウインデスを宿したダメージ) ウォークラスソード (単体にウォークラスを宿したダメージ)	パニックの発動あり めがまわるの発動あり 眠りの発動あり	25 25 25
29	MP 吸収	ダメージを MP に吸収する。		
32	まほうけん LV6	グランデスソード (単体にグランデスを宿したダメージ) イレースソード (単体にイレースを宿したダメージ) シャデスソード (単体にシャデスを宿したダメージ)	石化の発動あり 補正効果を消去 戦闘不能の発動あり	25 25 25

### ■まほうけんについて

まほうけんに属するそれぞれの技は、ソードカテゴリーであれば、その技が宿す魔法の呪文書を入力することで使用できるようになります。他のカテゴリーでまほうけんを装備した場合、使用できる技は、まほうけんのレベルによって制限されます。



## ブラック

〈攻撃魔法の達人〉

きほんスキル

ブラックマジック

多彩な攻撃魔法を持ち、モンスター全体に対する攻撃魔法はバトルで頼りになります。MP の増え方も最も大きく、さらに [最大 MP+50%] のスキルまで覚えれば、MP 消費量の多い魔法もガンガン使えます。魔法防御は標準以上ですが、物理防御力が少々弱いので、後列へ配置させましょう。

ランク	スキル名	スキル効果または使用できる魔法	た め	MP
4	ブラックマジック LV1	フレア (単体に炎属性の小ダメージ。生物や不死生命に有効) ウインド (単体に風属性の小ダメージ。飛行タイプなどに有効) ウォーター (一列に水属性の小ダメージ。うんちなどに有効)	効果量 範 囲 効果量	6 8 10
■	ブラックジェネレート	フィールドを歩くと徐々に MP が回復する。		
12	ブラックマジック LV2	グランド (全体に土属性の小ダメージ。巨体タイプ、ゴーレム系などに有効) パーティクル (単体の HP を吸収) シャドウ (単体に闇属性の小ダメージ。命中率ダウン)	効果量 効果量 効果量	14 20 12
16	ブラックマジック LV3	フレアラ (単体に炎属性の中ダメージ) ウインダ (単体に風属性の中ダメージ) ウォータラ (一列に水属性の中ダメージ)	効果量 範 囲 効果量	12 16 20
20	最大 MP + 25%	最大 MP が 25% 増加する。		
24	ブラックマジック LV4	グランダ (全体に土属性の中ダメージ) パーティクラ (単体の MP を吸収) シャドラ (単体に闇属性の中ダメージ。毒効果追加)	効果量 効果量 効果量	28 10 24
28	ブラックマジック LV5	フレアラス (単体に炎属性の大ダメージ) ウインデス (単体に風属性の大ダメージ) ウォータラス (一列に水属性の大ダメージ)	効果量 範 囲 効果量	24 32 40
32	最大 MP + 50%	最大 MP が 50% 増加する。		
36	ブラックマジック LV6	グランデス (全体に土属性の大ダメージ) パーティクス (単体の HP と MP を吸収) シャデス (単体に闇属性の大ダメージ。戦闘不能効果追加)	効果量 効果量 効果量	56 30 48

### ■魔法について

ブラックマジック / ホワイトマジック / パワーマジック / バリアマジックに属する魔法は、その魔法の本来のカテゴリーで使用するとき (きほんスキルに表示されているとき) は、レベルに関係なく、呪文書を手した時点から使用することができます。しかし、他のカテゴリーでマジックを装備した場合、使用できる魔法の種類は、そのマジックのレベルによって制限されます。



## ホワイト

〈バトルにかかせない回復魔法が得意〉

ほんスキル

ホワイトマジック

HP 回復のヒール系魔法はバトルには必須。ステータス異常の回復も一手に引き受ける、パーティーには欠かせない存在です。聖属性の攻撃魔法もゴーストなどに大変有効です。物理防御力は弱いので、後列でサポートに徹しましょう。

レベル	スキル名	スキル効果または使用できる魔法	た め	MP
3	ホワイトマジック LV1	ヒール (単体の HP を小回復) キュアポイ (単体の毒を回復) シャイン (単体に聖属性のダメージを与え、気絶させることがある)	効果量 範囲 効果量	6 8 9
6	アイテム効果アップ	アイテムの効果量を増加する。		
9	ホワイトマジック LV2	キュアケロ (単体のケロロンを回復) ゼヒール (全体の HP を小回復) ジェネレ (単体の HP を徐々に回復)	範囲 効果量 範囲	10 12 10
12	連続アイテム	同時にふたつまでアイテムを使用できる。		
15	ホワイトマジック LV3	ヒーラ (単体の HP を中回復) リライヴ (単体の戦闘不能を回復) キャンセル (単体のチャージをキャンセルすることがある)	効果量 効果量 範囲	12 25 14
18	ホワイトジェネレート	歩くと徐々に HP が回復する。		
21	ホワイトマジック LV4	キュアバラ (単体のしびれを回復) ゼヒーラ (全体の HP を中回復) シャイラ (全体に聖属性のダメージを与え、気絶させることがある)	範囲 効果量 効果量	20 24 22
24	ホワイトマジック LV5	ヒーラス (単体の HP を大回復) ジェネラ (単体の HP を徐々に回復) イレース (単体の補助効果を消去)	効果量 範囲 範囲	24 28 32
27	ホワイトマジック LV6	キュアオール (単体の状態異常をすべて回復) ゼヒーラス (全体の HP を大回復) ブール (戦闘不能を復活。ためると、復活時の HP が増える)	範囲 効果量 効果量	30 48 40
30	魔法クイックチャージ	チャージ時間が 50% になる。		
33	リンカーネーション	戦闘不能に陥ると、1 回だけ完全復活する		

### ■ゴーストとのバトル

ゴーストは、回復魔法でダメージを与えることができます。





## パワー

〈敵を弱体化する魔法でバトルをサポート〉

きほんスキル

パワーマジック

モンスターのスピードを下げたり、味方のステータスを一時的にアップさせたりなどの補助魔法を得意とするパーティーのサポート役です。物理防御力、魔法防御力共にある方なので、前列、後列のどちらに配置しても良いでしょう。

ランク	スキル名	スキル効果または使える魔法	た	MP
3	パワーマジック LV1	スロウ（単体のスピードを 50% 下げる） スリープ（全体を眠りにする。弱いモンスターに有効） ノンヒット（単体の命中率を 35% に下げる）	範囲 時間 範囲	10 8 6
7	パワーマジック LV2	クイック（単体のスピードを 9% 上げる） ロスト（単体を目か回るにする。魔法が唱えられなくなる） ポイズン（単体を毒にする。毒ダメージ 25%）	範囲 範囲 範囲	12 12 10
11	パワーマジック LV3	スロウ（単体のスピードを 100% 下げる） コンフューズ（単体をパニックにする。頭の悪いモンスターに有効） ウィーク（単体の回避率を下げる）	範囲 確率 範囲	20 16 15
15	効果時間 + 50%	魔法の効果時間が 50% 延長される。		
19	パワーマジック LV4	クイック（単体のスピードを 29% 上げる） ケロロン（前衛 / 単体をケロロンにする。生物に有効） ストレンクス（単体の物理攻撃力を上げる）	範囲 範囲 範囲	24 18 20
23	パワーマジック LV5	スロエス（単体のスピードを 150% 下げる） パラライズ（単体をしびれにする） マックスアップ（HP の MAX がアップする。 重ねてかけることができる）	範囲 範囲 範囲	40 20 36
27	魔法の心	魔法攻撃補正がパワーと同じになる。		
31	パワーマジック LV6	クイックス（単体のスピードを 50% 上げる） カース（単体の物理 / 魔法攻撃力を下げる。強力なモンスターに対して有効） マジック（単体の魔法ダメージを上げる）	範囲 範囲 範囲	48 24 50
35	連続魔法	同時に 2 つまで魔法を唱えられる。		





## バリア

〈味方を強化する魔法でバトルをサポート〉

きほんスキル

バリアマジック

防御系の魔法を得意としていて、ダメージを弱めるだけではなく、攻撃を完全に受けなくすることもできるのが魅力です。フィールドスキルの「バリバリア 3」まで使えば、移動中に大変重宝します。魔法防御力は最強ですが、物理防御力は比較的弱くなります。ただし、HP は高く、HP の成長も早い方です。

レベル	スキル名	スキル効果または使用できる魔法	ため	MP
3	バリアマジック LV1	シールド (単体に物理バリア) シェル (前列 / 単体に魔法バリア) ヒールアンプ (単体の魔法回復量がアップ)	効果量 効果量 効果量	10 10 12
6	バリバリア 1	フィールドスキル。フィールドで敵を弾き飛ばし、弱いモンスターは消滅。発動で 5、モンスターを倒した場合 30 の MP を消費する。獲得 SP は 1/3。バリバリアは、プレイヤーキャラクターより強いモンスターや初めて会うモンスターには効かない。		5
9	バリアマジック LV2	フロア (前列 / 単体にダメージ床) レジスト (単体の毒 / 眩りを防ぐ) ウォール (前列 / 単体の物理攻撃を無効化)	効果量 範囲 範囲	8 10 12
12	魔法の壁	魔法防御補正がバリアと同じになる。		
15	バリアマジック LV3	シールド (前列 / 単体に物理バリア) シェル (単体に魔法バリア) リフレクト (単体に魔法反射バリア)	範囲 範囲 範囲	20 20 25
18	バリアマジック LV4	フロアラ (前列 / 一列にダメージ床) レジスタ (単体のパニック / 痺れを防ぐ) ウォーラ (前列 / 単体の魔法攻撃を無効化)	効果量 範囲 範囲	16 15 24
21	バリバリア 2	フィールドスキル。フィールドで敵を弾き飛ばし、弱いモンスターは消滅。獲得 SP は 1/2。バリバリア 1 の強化版。		5
24	ピンチでバリア	瀕死に陥ると強力なバリアを張る		
27	バリアマジック LV5	シールドス (単体に物理バリア) シェラス (単体に魔法バリア) リフレクタ (単体に魔法反射バリア)	範囲 範囲 範囲	40 40 45
30	バリアマジック LV6	フロアラス (前列 / 一列にダメージ床) レジスタス (単体の石化 / 即死を防ぐ) ウォーラス (前列 / 単体の物理、魔法攻撃を無効化)	効果量 範囲 範囲	32 20 48
50	バリバリア 3	フィールドスキル。フィールドで敵を弾き飛ばし、弱いモンスターは消滅。獲得 SP は 1/2。バリバリア 2 の強化版。 発動で 5、モンスターを倒した場合 1 だけ MP を消費する。		5



## アサシン

〈行動の素早さで防御の弱さをカバー〉

きほんスキル

セキュリティ

素早さが非常に高く、トリッキーな攻撃が得意です。先に攻撃を仕掛けやすく、防御力は低めですが物理攻撃力が高いので、前列で攻撃に専念させましょう。

ランク	スキル名	スキル効果または使用条件
2	ぬすむ	アイテムを盗む。
5	セキュリティ	アイテムやゴールドを盗まれなくなる。
8	シビレダマ	フィールドスキル。フィールドで、痺れ爆弾を投げつける。
11	交渉術	ショップでの取引が有利になる。道具屋や衣装員屋だけではなく、宿屋でも有効。
14	忍者のこなし	すばやさ補正がアサシンと同じになる。
17	ステルス	フィールドスキル。フィールドで、敵に見つからなくなる。
20	奇襲	先制攻撃を仕掛けやすくする。
23	ぶんどる	[たたかう]でアイテムを盗める
26	遠距離攻撃	隊列に関係なく、[たたかう]で攻撃ができる。
29	あやつる	モンスターを操り、モンスターのスキルを使用できる。 ただし、1人で操ることができるのは1体のみ。
32	トレジャーハント	より良いアイテムを盗みやすくなる。
35	連続攻撃	[たたかう]が二回攻撃になる。





## モンク

〈魔法は苦手だがチャージの攻撃力は最強〉

基本スキル チャージアタック

ためを使った物理攻撃が得意で、攻撃力は全カテゴリー中最大です。HPの成長も比較的早く、前列でガンガン攻撃させていきましょう。

ランク	スキル名	スキル効果または使用できる技
4	コイオーラ	フィールドで、敵がパーティを執拗に狙うようになる。
7	カウンター	直接攻撃に対してカウンターする。
10	ヨガ	自分の HP と状態異常を回復する。
13	チャージアタック	チャージで「たたかう」の威力を上げる。[まほうけん]や[なぎはらう]にも有効。
16	クリティカル率アップ	クリティカルの発生率が上昇する。
19	格闘の心	攻撃補正がモンクと同じになる。
22	オラオーラ	フィールドで、弱い敵がパーティから逃げるようになる。
25	チャージバースト	チャージで「たたかう」の範囲を広げる。[まほうけん]にも有効。
28	ハダカの奥義	そうびに空欄があるほど戦闘能力が上昇する。
31	絶対カウンター	直接攻撃に対して必ずカウンターする。カウンターの強化版。

### ■「チャージバースト」について

通常の「たたかう」では、後列のモンスターへ攻撃することができませんが、「チャージバースト」を装備して範囲を広げて攻撃することで、間接的に後列への物理攻撃が可能になります。





## アーマー

〈HP 最大 & 物理防御最強〉

きほんスキル

かばう

最大 HP を増やすスキルがあり、レベルアップ時の HP の成長も一番大きなカテゴリーです。物理防御力が高く、防御系のスキルも多いので、敵の攻撃を受ける役割として前列に配置すると良いでしょう。

ランク	スキル名	スキル効果
3	かばう	ピンチの仲間をかばう。物理的な攻撃だけではなく、魔法にも有効。
■	マジックディフェンス	防御が魔法に対しても有効になる。
9	最大 HP+ 25 %	最大 HP が 25% 増加する。
12	剣士の証	防御補正がアーマーと同じになる。
15	警戒	敵の先制攻撃を無効化する。
18	チャージディフェンス	「ぼうぎょ」でチャージした分だけ、ダメージをより軽減する。
21	ふいうち無効	フィールドで、モンスターのふいうちを無効化する。
24	たえる	HP が無い場合、MP を使ってダメージを受ける。
27	最大 HP+ 50 %	最大 HP が 50% 増加する。最大 HP+ 25% の強化版
30	なんでもかばう	仲間への攻撃をすべてかばう。 物理的な攻撃だけではなく、魔法攻撃にも有効。[ かばう ] とは別のスキル。
33	バーサーカー	「たたかう」が HP が少ないほど強くなる。





## コンビネーション

〈究極のスキルを持つカテゴリー〉

きほんスキル

アクセサリ+1

スキルとそうびスロットを増やすことのできるカテゴリー。あらゆるスキルを使いこなすことが可能になる究極のカテゴリーですが、すべてのステータスが平均より劣り、成長も望めませんので、スキルスロットの使い方が重要です。

ランク	スキル名	スキル効果
4	アクセサリ +1	スペシャルな装身具を 1 つ装備できる。
8	スキル +2	スキルスロットを 2 個追加する。
11	スキル +3	スキルスロットを 3 個追加する。スキル +2 の強化版。
15	スキル +4	スキルスロットを 4 個追加する。スキル +3 の強化版。
18	アクセサリ +2	スペシャルな装身具を 2 つ装備できる。アクセサリ +1 の強化版。
22	スキル +5	スキルスロットを 5 個追加する。スキル +4 の強化版。
25	スキル +6	スキルスロットを 6 個追加する。スキル +5 の強化版。
29	スキル +7	スキルスロットを 7 個追加する。スキル +6 の強化版。
32	アクセサリ +3	スペシャルな装身具を 3 つ装備できる。アクセサリ +2 の強化版。
36	スキル +8	スキルスロットを 8 個追加する。スキル +7 の強化版。





## パーティバランスについて

最大 5 人になるパーティー内で、[カテゴリー] の振り分けをどのようにするかで、ゲームクリアへの道のりが違ってきます。

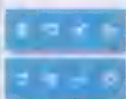
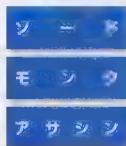
ここでは代表的な 3 タイプのパーティーを紹介しますが、ゲームを進めながら自分のプレイスタイルに合ったパーティーのタイプを見つけていくとよいでしょう。



### ■ バランス重視のパーティー

[前列]

[後列]



■ 前列はソードのまほうけん<sup>まほうけん</sup>と、モンク / アサシンで物理攻撃。後列はホワイトが HP の回復と補助魔法でサポートしつつ、ブラックが魔法攻撃。

■ 行動の素早いアサシンにホホワイトマジックやパワーマジックのスキルを装備させるのもよい。

### ■ 物理攻撃重視のパーティー

[前列]

[後列]



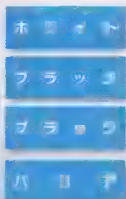
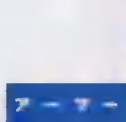
■ 前列はソード×2 のまほうけん<sup>まほうけん</sup>と、体力のあるモンクで直接攻撃。後列はホワイトが HP を回復し、パワーが補助魔法。

■ パワーの代わりにバリアを入れて、ダメージ軽減のサポートをさせてもよい。

### ■ 魔法攻撃重視のパーティー

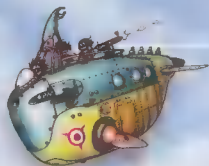
[前列]

[後列]



■ 前列のアーマーが物理攻撃を受ける役目。後列はホワイトが HP を回復し、バリアが防御魔法。ブラック×2 で魔法攻撃。

■ バリアはアーマー優先で防御魔法をかけてから、ホワイト / ブラックのサポートを。



# JIRO'S TIPS

ジローのひとりごと…

シュウやマルマロは僕の話をもろくに聞いてくれないけど……  
ここでちょっとアドバイスを聞いてくれるかな？

エリアが変わると、モンスターが急に強くなったりするから注意しよう。  
未知のエリアには、**十分にレベルアップ**してから進むようにしようね。

ボスキャラクターとのバトルでは、**攻撃パターン**を見抜くことが重要だよ。  
よく観察して効率的に戦おう。

噂では、世界のどこかに**謎の冒険家**がいるらしいよ。  
出会った人にいいアイテムを売ってくれるって情報もあるけど、本当なのかなあ…。

バトル中に**「古代事典」**を使うと、いいことがあるみたいだ。

セーブポイントを見つけたら、必ずデータをセーブをした方がいいね。村や街から冒険に出かける前にも必ずセーブしよう。  
冒険の一番の近道は**こまめなデータセーブ**だよ。



コンビネーションカテゴリーを  
ランクアップさせていくと、他  
のカテゴリーより多くのスキル  
を装備できるようになるよ。

あと、コンビネーションカテ  
グリーのスキルじゃないと身につ  
けられない特殊なアクセサリも  
あるらしい。

ホワイトやブラックの  
ような魔法使い系のカ  
テグリーは防御力が低  
いから、【たいれつ】で  
後列に配置させよう。

コントローラーのボタン設定  
は、キャンプメニューのコン  
フィグで変えられるよ。決定  
とキャンセルのAボタンとB  
ボタンを入れ替えることもで  
きるからね。

うーんとね……そうだ！  
腕輪は物理攻撃力、指輪は  
魔法攻撃、耳飾りは魔法  
防御、首飾りは物理防御の  
アップに効果があがるぞー！！

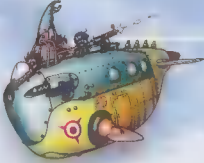
あとねー、ステータス  
の【あはやさ】を上げ  
ると、攻撃が早くなわっ  
てくるんだぞー！！みん  
なわかったかー！？

画面の左下にAが表示されたら、  
Aボタンで何かができる合図だ  
よ。メカットに乗って移動してい  
るときにAが表示されたら、何  
かがあ合図らしいから、Aボ  
タンを押して着陸してみよう。

バリアの【バリバリア】（モンスターを倒し  
たときの消費 MP が 30 → 10 → 1 の順に  
進化）で突き進んだり、アサシンの【シビ  
レダマ】でモンスターをしびれさせたり、  
【ステルス】で透明になったり。フィールド  
スキルを上手く使おう。

あーっ！ ジーロ、  
ゴロのことばかりしてるなー？  
マロだって知ってること山ほど  
アドバイスあるぞー！





# CREDITS

クレジット

BLUE DRAGON

*storyboard*  
HIRONOBU SAKAGUCHI  
*character design*  
AKIRA TORIYAMA  
*music*  
NOBUO UEMATSU  
*director*  
TAKUYA MATSUMOTO  
*art director*  
YOSHITO TAKAHASHI  
*story editor*  
MANABU KUSUNOKI  
*animation director*  
HIDEO MINABA  
AKIRA TORIYAMA  
*head programmer*  
SHINJI ISEKI  
*head planner*  
MASAHIDE KOBAYASHI  
*project manager*  
YUTAKA SUGANO  
*real time & event lead*  
NOBORU SHIRASU  
*character motion lead*  
KEN AWATA  
*app model lead*  
NORIKO OMIZO  
*animation & monster model lead*  
DAISUKE ITO  
*field map model lead*  
KOH OKAMURA  
*world & battle map lead*  
DAISUKE KOJIMA  
*script & effects lead*  
TAKESHI ONASHI  
*sub real time & event lead*  
KEISUKE WATANABE  
*real time & event storyboard artist*  
DAISUKE SHIMAMURA  
*real time & event motion lead*  
SHINGO ITO  
*real time & event motion lead*  
RINKO YAGIHASHI  
*battle lead programmer*  
MINORI OGAWA  
*script lead programmer*  
MANABU KOBAYASHI  
*monster lead programmer*  
ATSUSHI GOTOH  
*battle lead planner*  
TAKASHI KUROKI  
*character map & field planner*  
YASUNARI SEKINE  
*script map & field planner*  
TAMICHI OHTSU  
*script & event planner*  
TSUKASA TANAKA  
*script & event script writer*  
ATSUHIRO TOMIOKA  
*monster & animation & script*  
YOSHINORI SAYAMA  
ERIC FENG  
*animation & design*  
OSAMU YAMAZAKI  
*character voice*  
aka  
MARINA INOUE  
*ps2*  
KOJI MIYATA  
*aka*  
AYAKO KAWASUMI  
*aka*  
HOUKO KUWASHIMA  
*musician*  
ETSUKO KOZAKURA  
*aka*  
NORIO WAKAMOTO  
*aka*  
TESSYOU GENDA  
*director & director*  
YUJI UEDA  
*long script*  
DAISUKE NAMIKAWA  
*scripter*  
KENICHI OGATA  
*ps2 & father*  
NAOMI KUSUMI  
*ps2 & mother*  
HIROKO NISHI

*main character & father*  
TAKASHI NAGASAKO  
*main character & mother*  
KIKUMI UMEDA  
*script*  
ATSUSHI GOTO  
*mother*  
YUTAKA AOYAMA  
*father*  
KOICHI KITAMURA  
*king of the city*  
CHAFURIN  
*father of the city*  
MASAKI TSUKADA  
*sub*  
RYOKO ONO  
*ps2 lead*  
JUN YAMANOI  
*script & story*  
CHIE SAWAGUCHI  
*script*  
TAKAO KAWATA  
*script & story*  
TOSHIKO KOMURA  
*script & story*  
ROKO TAKIZAWA  
*script & story*  
HIDEO KAZAMA  
*script & story*  
HIROMU KONDO  
*script & story*  
EISUKE ASAKURA  
*script & story*  
JUN OHSUKA  
*script & story*  
ATSUSHI IMARUOKA  
*script & story*  
RIKKI TAKIZAWA  
*script & story*  
KEI KOBAYASHI  
*script & story*  
NORIKO OGANE  
*script & story*  
MEGUMI MATSUMOTO  
*script & story*  
HUMINORI KOMATSU  
*script*  
KAZUKI MIZUSHIRO  
*script*  
TADASHI MUTOH  
*script & story*  
AKI UNONE  
KAKI YAGI  
*script & story*  
MICROSOFT GAME STUDIOS  
*script & story*  
SHANE KIM  
PHIL SPENCER  
AJ REDMER  
NORMAN P. CHUCK  
*script & story*  
GORDON HEE  
RAY NAKAZATO  
*script & story*  
JUN TANIGUCHI  
*script & story*  
YUTAKA NOMA  
*script & story*  
TAKAHIRO AKABANE  
*script & story*  
KAZUTAKA YAMAGUCHI  
SHOKO IWANO  
*script & story*  
KENSUKE HAYASHI  
*script & story*  
JONAH MASARU NAGAI  
*script & story*  
HIROMI MINARA  
*script & story*  
TAKAYUKI KAWASAKI  
*script & story*  
TAGEY MILLER  
MISTWALKER CO., LTD.  
*script & story*  
KENSUKE TANAKA  
*script & story*  
SHIRO NAKAMURA

*script & story*  
YU KONOHO  
*script & story*  
AKIO YOKU  
*script & story*  
ARTOON  
*script & story*  
YUJI ISHII  
NAOTO OHSIMA  
*script & story*  
MORIYOSHI OHARA  
MASARU MINOKAWA  
MASAHIRO SATO  
EJI TAGUCHI  
NAOKO OKAJABE  
*script & story*  
HIDETAKA KAKIHANA  
KAZUHIRO FUJITA  
*script & story*  
YOSHIIISA SHIMIZU  
*script & story*  
TAKUSHI YAMAGUCHI  
KAZUYOSHI TAGAYA  
MASATOSHI OHMURA  
NAHO OHKAWA  
MISAO KOBAYASHI  
TOMOHIRO NARUSE  
ISAO HASEGAWA  
MASAYOSHI SHINODA  
NAOKI NISHIKAWA  
YOSHINOBU KAKIZAKI  
MASAYUKI TANG  
NOBUHIRO TUCHIYA  
*script & story*  
MASASHI TATSUMI  
HASHIITO KOMATSU  
SHOGO UEMA  
TOMOHO MAEDA  
*script & story*  
SATORU TAMAKI  
HIROMI TACHIBI  
YOSHIMI HOSAKA  
KEA FURUYA  
TUYOSHI TAKAHASHI  
HIROKI KOIKE  
CHIYAHARA HIRAGA  
AKIRA MASUDA  
TOMOHIRO HORINAGA  
TAKAYUKI NAKAMURA  
AYUMI MIYAKE  
MITSURU KATSUBE  
CHIE MATSUOKA  
*script & story*  
YOSHIE SUNAMURA  
KAZUYO YOSHIDA  
KAZUHIRO FUKUZAWA  
NAOHIRO ENDO  
YUUKI NISHINARI  
TOMOMUKI SHINODA  
KOUJI MIYOSI  
TOTOYAKE ISHIDA  
*script & story*  
NAOKI MORO  
ATSUSHI SUGIYAMA  
DAISUKE FUKAGAWA  
KEI JYUMONJI  
TADASHI TSUKAHARA  
DAISUKI TAKAHASHI  
TAKASHI HIRAMICHI  
ATSUSHI SUGIYAMA  
TOMOMI SAKUMA  
MEGUMI NAGAYA  
*script & story*  
TAKAHIRO ABE  
TAKAYUKI UEMOTO  
TAKAHUMI MORO  
HARUMI NOGUCHI  
YUKI KATO  
SHINYA SUGAI  
MAKIO UENO  
MASAMI NARITA  
TSUKASA SUGAI  
DAISUKE KANAYASHI  
*script & story*  
YUKO HAYASHI  
HANAE OKABE  
TAKAYOSHI INHEI  
SHUNSUKE KANADA  
HARUYA TAKESHITA

*script & story*  
EMIKO MICHISHITA  
AYA IGARASHI  
KEN TAKAHASHI  
KENICHIRO KUMAO  
*script & story*  
RYUZO ABE  
NAOKI TAGUCHI  
SYUNSUKE UEMATSU  
ATSUKO TAKAKURA  
ARITOMO SAKKI  
JUNNA SATO  
SHINO NISHITANI  
HIKONARI HASHIHIRO  
YOSHIOYUKI YAJIMA  
ATSUSHI YOKOYAMA  
*script & story*  
TOMOTSUGU GODAI  
TAKAHIRO MIYAJI  
KAORI TAKAHASHI  
MASAYASU YOKOSE  
TAKAYUKI HIRANO  
HIDEAKI SAKADO  
RYO MIYATA  
*script & story*  
TOMOCHIRO SHINO  
KAYO HOSHINA  
TAKAMI MATSUO  
SHINJI NARAI  
NAOKO WATANUKI  
YUKA SATO  
TORU SHOJI  
*script & story*  
EIKO NISHIMINE  
*script & story*  
YOKO HONMA  
TAKAHARA SUZUKI  
TAKESHI WAKABAYASHI  
HIROMI YAMAZAKI  
SATORU TERADA  
MASAYUKI ENDOU  
YUKIE CHIBA  
TAKANORI DATO  
AKIRA FUJISAKI  
AIKO SHINOHARA  
TOKAZU EDA  
YOSUKE WATANUKI  
KAZUO TAKINO  
KENGO MIYAKI  
YUMIKO SUGIHARA  
ATSUSHI NUMATA  
NAOISHI ITO  
HIDEYASU ISHIHARA  
*script & story*  
TARO MURAYAMA  
*script & story*  
HITOMI HATTORI  
*script & story*  
KAZUO SATO  
SORAMI OKASHITA  
MEGUMI WATANABE  
AKITO NIWANO  
*script & story*  
HIROYUKI SEKIGUCHI  
*script & story*  
YUKI YOSHIDA  
SHOU KUMAGAI  
SAORI YANO  
*script & story*  
TAKASHI NINOMIYA  
*script & story*  
SHUNRO SHIMADA  
KAZUHIRO ANIYAMA  
TAKASHI NAKAGAWA  
HIDETOMO TOSUOKA  
KEIAN FUJI  
AYUMI KAWAMOTO  
KAZUHIRO OKUMA  
MIKIO OKUBO  
AKANE OKAWA  
KAZUYA NAKJO  
*script & story*  
MASAYA ISHIZUKA  
*script & story*  
HIDEAKI KATO  
*script & story*  
REINU TAKENAKA  
YUKA ITO  
KAORI KITANO  
AKIKO KUBO  
MASAYA ANNO  
SHINO HIRANABE  
DAISUKE KATO  
SATORU HIGUCHI  
*script & story*  
ANRI KOBAYASHI  
RYO OTA  
HISANORI OHYAMA  
SHOGO KUNIGAMI

*script & story*  
GO KAKAZU  
NAOMI KITAZAWA  
MAI OHKAWA  
YUTA MORO  
MAIKO YAMAMOTO  
YUKIO ESaki  
TOMOMI INAZU  
MOTOHIRO YAMADA  
*script & story*  
KEIICHI OKAWARA  
*script & story*  
TAIZO INUKAI  
*script & story*  
KANAKO SANO  
YUJI TAGO  
IKUKO MATSUMOTO  
SHUICHI MURATA  
AKIKO ASAKURA  
OSAMU YAJI  
SATORU WATANABE  
MASATAKE KANEOKA  
YUHEI FUJII  
YOSUKE HISASUE  
KEIICHIROU KUSANAGI  
*script & story*  
YOSHIAKI HONMA  
KEISUKE SAITO  
HIROTSUGU ISHIDA  
*script & story*  
TAKESHI YAMADA  
AKI NAKAMURA  
*script & story*  
MAMI HORIGUCHI  
KEI IRTA  
PAKU SHIN  
*script & story*  
MAKOTO YAMAMOTO  
GEN SHIMO  
TAKASHI SUGAWARA  
HIDETO SUZUKI  
KEIICHI OKASHI  
*script & story*  
SHINJI HARADA  
*script & story*  
TAKANOBU MIYAZAWA  
WATARU HORIKAWA  
YOSHIAKI OGURA  
ERYA ASHINO  
WATARU NAGANO  
ATSUSHI HASHIMOTO  
TADASHI CHIBA  
SHINJI KAWAI  
TAKASHI YOKOYA  
NORIAKI ISOGAI  
NORIAKI KAKETI  
DAISUKE SAITO  
AKITO NAKASAKO  
YUMIKO FUSHIMASHI  
CHIAKI OMOTE  
SHIZUE YOSHITOMO  
YOSHIOHSA HORIKAWA  
KIMIKO HIRATA  
MEGUMI SUZUKI  
MAYU AZUKI  
CHIAKI KANG  
TAKAO KAWAMURA  
TAICHI SUGI  
*script & story*  
YUICHI UCHIDA  
NORIHITO FUKUDA  
MICHIKO MIOTO  
KEITA KAKI  
YUTAKA ISHIDA  
KAZUAKI DAMON  
*script & story*  
TAKAHIRO KAJIMOTO  
*script & story*  
HIROSHI ARAI  
*script & story*  
TAKAO WATANABE  
MANAMI WATABE  
HAYUKI ISHIYAMA  
SAYURI NISHIKAWA  
MIDORI OHTA  
RISO FURUKA  
*script & story*  
MATSUKAWA  
MASASHI OGAWA  
*script & story*  
KAZUTSUNA KURISU  
*script & story*  
TOMOYA TATEISHI  
*script & story*  
SHUNSUKE SEIKAWA

*showing programmer*  
HIROYUKI TORII  
*effect/animation programmer*  
TAKUTO NAKAMURA

*programmers*  
KENTA WATANABE  
YASUNORI HIRATA  
YUTA KAWANO  
KOJI KAIFU  
DAISUKE KOIKE  
KENYA SHIMAZAKI

*boss monitor planners*  
TAKAMICHI NITTA  
MINORU KAWAMURA

*monitor planners*  
HIDENORI OIKAWA  
TOMOHIRO HAYASHI  
DAISUKE TAKAGAWA  
RYO SATO  
HIROSHI HASOBE

*dungeon-map designers*  
MASAKI SHIMOMA  
YUSUKE NAKADAIWA  
NAOYA IDOKA  
AKIHITO OHGINO

*script writers*  
DAISUKE MORIYAKI  
KAZUYOSHI ISARI  
JAEYOUNG LEE

*world map planner*  
SHUETSU KADOWAKI  
*lead tester*  
JUN IMANISHI

*planners*  
TAKEO NISHIYAMA  
SHIROU JIBIKI  
TAKAYOSHI YAMIZUMI  
MITSUKI SHIBATA  
NAOYA KAWAHIRA  
YOUSUKE WATANABE  
YUKI HIRANO  
SHOICHI WATABE  
NAOKI KUSABA  
MASARU YONEZAWA  
KENJI KURONO  
NORITSUGU MIYAO  
DAI MIZUGUCHI  
TAKASHI TANAKA  
HIROTO SAKI  
MASAYA KANEKO  
KOICHI NISHINO  
KAZUYOSHI TSUGAWA  
SHINO TAIRA

*collision planners*  
TSUTOMU ABE  
CHIZURU ONODERA  
TAKUYA MATSUDA  
KAZUKI KOYASHI  
YU HAMANO

*music*  
*all composed*  
NOBUO UEMATSU

*all words*  
HIROBUNO SAKAGUCHI

*arrangers*  
SATOSHI HEMMI  
HIROYUKI NAKAYAMA

*recording engineers*  
TAKASHI SASAKI  
Sony Music Studio Tokyo

*assistant engineers*  
MOTOHIRO NOGUCHI  
Shimizu Music Studio Tokyo

*SEIJI ITABASHI*  
Shimizu Music Studio Tokyo

*AKITOMO TAKAKUWA*  
Shimizu Music Studio Tokyo

*SHUNSUKE SHIBASAWA*  
Shimizu Music Studio Tokyo

*revoicing coordinator*  
TAKAYOSHI IKEDA

*recording director*  
YOSHIAKI ISHIIWATA

*assistant producer*  
KAZUKI ADACHI

*producers*  
SOICHIRO SANO  
JIRO AMBE

*recording*  
*voice recording engineer*  
YASUHIKO MIYASAKA

*studio booking manager*  
IZUMI ARAI

*voice recording directors*  
YUKA SASAKI  
HIROKI SATO

*voice recording supervisor*  
MASAYA HOJO

*voice recording producer*  
MANABU SAITO

*voice recording assistant producer*  
SHINTARO ODA

*sound effect*  
*sound design manager*  
YUKIFUMI MAKINO

*sound effects*  
YASUFUMI FUKUDA  
HIDEAKI MIYAMOTO  
YASUAKI MATSUMOTO

*masking engineers*  
MASAO KIYOTA  
TOSHIHIRO HAYANO

*assistant sound creators*  
YOSHII KOBAYASHI  
SHINYA SAMESHIMA

*CG Cinematics by*  
ROBOT

*producer*  
MIKITA KURASAWA

*technical supervisor*  
IKUO NISHII

*production manager*  
JUNJI KAWAGUCHI

*Storyboard Unit*  
ufe table

*storyboard producer*  
HIKARU KONDO

*chief storyboard artist*  
KATSUMI TERAHAGISHI

*overhead production manager*  
HITOMI ODAISHIMA

*overhead editor*  
YASUYUKI FUJII

*production manager*  
TADASUKE KIYOYAMA

*Computer Graphics Unit*  
Shiragumi Inc.

*production/animation supervisor*  
YOUCHI OGAWA

*CG director*  
YOSHIMIRO KOMORI

*sequence CG director*  
NAOTO TAKAHASHI

*MANABU KOIKE*  
*chief CG artists*  
SHINYA OHASHI  
YUUTA HATSUSHIKI  
YUI SUZUKI  
DAISUKE SHIONOYA

*CG artists*  
NORIAKI SAKA  
MASAYOSHI YAMANE  
HITOMI YI FANG  
TOMOAKI KAJIKAWA  
IKUMI MINAGAWA  
YUTARO KISHIKAWA  
TAKAHITO ASAKINO  
YUTA SUKUGAWA  
MASAHIRO YASUDA  
YUI HOSHI

*TSUTSU MAEDA*  
AYAKO SHIGEHISHI  
RIEKO YAMAMOTO  
KIM JUNG HYU  
ASUKA ONO  
KONOMI WATANABE  
TAKAHIKI OKAMURA  
TOMOHIRO KUROKAWA  
SHINJI TANAKA  
TAKASHI KIKUCHI  
RYUJI HIDA

*production manager*  
MAYU ONATA

*CG support artists*  
KAZUHIKO TAKAHASHI  
NORITARO SHINOZAKI  
TSUKASA SAKAMOTO  
NATSUMI HANEISHI

*promotion voice CG director*  
RYUJI YAGI

*promotion music CG artists*  
YOSHINORI TAGAWA  
TAKEYUKI SUZUKI  
SACHIKO YOSHINO  
MASANORI KUNAGUCHI  
MIZUKI TATSUNO

*software development*  
MASARU KUBOTA

*system management*  
MASARU SUZUKI  
RYUJI SUGIYAMA

*CG artist*  
UTAKO KOMORI

*Jet studio Inc.*  
*CG producer*  
TOMONORI KUBOKAWA

*CG director*  
SATOSHI MOCHIZUKI

*CG animators*  
ATSUSHI INOUE  
YASUYUKI BANDAI  
HIDEKI ITOU

*CG background sets*  
TOMOHIISA ODA

*CG artist*  
MITSUGU ISHII

*Live Company Ltd.*  
*CG director*  
HIROMITSU KOHSAKA

*CG artists*  
SEI ITO  
GORO TOKUDA  
YUMIKO ESHIMA  
KOKI TAKEDA

*operations engineer*  
GRAHAM BELL

*asset management*  
TAKESHI KONO

*program managers*  
TSUTOMU UCHIDA  
TOSHIHARU TANGE  
ISAO MURAYAMA  
MICKY YAMAGUCHI

*Microsoft*  
*general manager*  
TAKESHI SENSUI

*group product manager*  
JOJI SAKAGUCHI

*senior product manager*  
MAIKO HATA

*ethics and zero managers*  
ATSUSHI UNO  
TAKASHI KOGURE

*senior production specialists*  
FUMIO YANAGIDA  
EICHI OGAWA

*group product manager*  
RAJA SUBRAMONI

*group lead*  
HEES KYUNG

*chief anime manager*  
WILLIAM BACON

*account manager*  
MINAKO KODAMA

*testers*  
NOBORU NARIGASAWA  
TEPPE KOIKE  
SHIRYA UTSUMI  
CHIKA KAMEYA  
RIE INAMOTO  
MITSURU YOSHIKAWA  
YOSUKE FUJIWARA  
HARUKI KOMIYAMA  
MAKOTO NAKAMURA  
YUTAKA USHIKUBO  
YUKI TOYA  
MASAKI YARAO  
KEI SETOGUCHI  
SHINO TAKIMOTO  
NAGHITO SHIMOHATA  
TOMOTA OKADA  
YUKI KOBASA  
KEIICHIRO MIKADO  
KAZUMI ITO  
KOTA MACHIYA  
SHINPEI KURIHARA  
TOMOKAZI SATO  
YUKI HASHIMOTO  
NORIYOSHI SATO  
AYAKO SEKIGUCHI  
JUNICHI SOEDA  
MUNEKO NUKAGA  
JUN TAKEMOTO  
YOSHITERU NISHIKAWA  
YUSUKE NONAKA  
YOEI OSAKAMI  
KEIKO MORISHITA  
TAKAHIRO MURATA  
YOSHIIYUKI OTAWA  
RYUSUKE MAKABE  
MASAKI MORI  
NORIMASA KASAI  
AKIRA MATSUDA

*senior manager*  
ANDREW FAVELL

*development leads*  
TOMOKYU HOSHI  
TAKAYUKI OGURA  
JUNYA SHIMODA

*art leads*  
KENTARO YOSHIDA  
KOJI KUBO

*game design manager*  
YUKIO FUTATSUGI

*game design leads*  
KATSUHIKO YAMADA  
HIROYUKI TSUNODA  
YASUTAKE NAKAYAMA

*group senior manager*  
RICHARD NEWMAN

*audio director*  
YOSHIAKAZU KAMATA

*user research manager*  
DENNIS WIXON

*user research lead*  
KEVIN KEEKER

*user research engineers*  
HIROSHI NAKATA  
DANNIEL GUNN

*JUN KIM*  
*user research assistant*  
NATSUKO NOZAWA

*ANN BURNS*  
*ANNA SWEET*  
*content publishing manager*  
LAURA HAMILTON

*content editor*  
JEVEN BARMHAM-KAIEL

*document design lead*  
JEANNIE VOIRIN-GERDE

*senior business manager*  
ALFRED TAN

*associate business manager*  
EICHIO KODAMA

*localization program managers*  
MASAKI AKAHANE  
YUMIKO MURPHY

*administrative assistants*  
YUKO KUSAKABE  
TAKAKO ONODERA

*modellers*  
EDGAR COOKE  
MIHO MURANO  
YUMIKO ESHIMA  
KOKI TAKEDA

*operations engineer*  
GRAHAM BELL

*asset management*  
TAKESHI KONO

*program managers*  
TSUTOMU UCHIDA  
TOSHIHARU TANGE  
ISAO MURAYAMA  
MICKY YAMAGUCHI

*Microsoft*  
*general manager*  
TAKESHI SENSUI

*group product manager*  
JOJI SAKAGUCHI

*senior product manager*  
MAIKO HATA

*ethics and zero managers*  
ATSUSHI UNO  
TAKASHI KOGURE

*senior production specialists*  
FUMIO YANAGIDA  
EICHI OGAWA

*group product manager*  
RAJA SUBRAMONI

*group lead*  
HEES KYUNG

*chief anime manager*  
WILLIAM BACON

*account manager*  
MINAKO KODAMA

*testers*  
NOBORU NARIGASAWA  
TEPPE KOIKE  
SHIRYA UTSUMI  
CHIKA KAMEYA  
RIE INAMOTO  
MITSURU YOSHIKAWA  
YOSUKE FUJIWARA  
HARUKI KOMIYAMA  
MAKOTO NAKAMURA  
YUTAKA USHIKUBO  
YUKI TOYA  
MASAKI YARAO  
KEI SETOGUCHI  
SHINO TAKIMOTO  
NAGHITO SHIMOHATA  
TOMOTA OKADA  
YUKI KOBASA  
KEIICHIRO MIKADO  
KAZUMI ITO  
KOTA MACHIYA  
SHINPEI KURIHARA  
TOMOKAZI SATO  
YUKI HASHIMOTO  
NORIYOSHI SATO  
AYAKO SEKIGUCHI  
JUNICHI SOEDA  
MUNEKO NUKAGA  
JUN TAKEMOTO  
YOSHITERU NISHIKAWA  
YUSUKE NONAKA  
YOEI OSAKAMI  
KEIKO MORISHITA  
TAKAHIRO MURATA  
YOSHIIYUKI OTAWA  
RYUSUKE MAKABE  
MASAKI MORI  
NORIMASA KASAI  
AKIRA MATSUDA

*AKIHIRO SAGAWA*  
MASARU TAKEYOSHI  
DAISUKE NOGUCHI  
HIDEKI SUGIMOTO  
DAISUKE TSUNAMORI  
YUTA YOKO  
KENTARO NAMIKI  
TOSHIYUKI EMOTO  
MASAMI OYASHI  
RYO OKAWA  
TOSHIYA OKAMOTO  
HIROKI KITSUYA  
KENJI MORI  
HISAHARU NISHIHARA  
JUNSUKE MISAWA  
MIYUKI OYAMA  
RYUSUKE YAMANAKA  
TAKEHIRO SAITO  
TATSUNARI YAMAMOTO  
YASUO SUZUKI  
ATSUYUKI WAKABAYASHI  
KAORI NAKAYAMA  
NAOKI UEDA

*special thanks*  
ALEXANDER O. SMITH  
NAOKO MULDOWNEY  
KEIKO A. JAFFEY  
YOSHIOHRI MARYUAMA  
KENTARO KAWAI  
WATARU MATSUOKA  
DAISUKE FUJIMOTO  
HIDEHIKO SAKURAI  
ATSUMIKO SUZAKI  
TAKAHIRO ASAKI  
SOKICHI SHIMOOKA  
YUSUKE TERATAKE  
ISAO MURAYAMA  
MICKY YAMAGUCHI  
KIMIE INAGI  
JUNICHI YANAGIHARA  
HIROKO MARCINKOWSKI  
TERUKO SASAKI  
AKIRA FUJII  
MITSUTOSHI OZAKI  
DAISUKE FUKUGAWA  
TOMOYOSHI SAKAGUCHI  
SAITO LAURA MICHELE  
RARALLO  
TADAO TORISHIMA  
KENJI NAKAMURA  
KENICHI MIYAKODA  
KIYOTAKA KAWASAKI  
JUNKO SAKURAI  
MASAKATSU YAMAGUCHI  
HIROSHI HIRAGA  
HIROTSUGU KOBAYASHI  
KIYOSHI MIYAGI  
JUNICHI OHTA  
TETSUYA NAKAMURA  
SATOSHI TAKEDA  
KENICHI HARADA  
YASUHIKO MATSUO  
TOMOHIRO HAGIWARA  
NORIHIRO ADACHI  
GOSUKE SUGIMURA  
HIROTSUGU MARUYAMA  
HIROYUKI KAWAGUCHI  
MASAYA AMANO  
TETSUYA TAKAHASHI  
TADAYUKI HOSHINO  
NAOKI MATSUMOTO  
NAOTO NAKAGAWA  
MICHIO KAKIMYA  
MASAKATSU TAMURA  
MASAKI AMANO  
TAKEHIRO KAMINAGAYOSHI  
Microsoft Game Technology Group

*"ETERNITY"*  
vocals performed by IAN GILLAN  
IAN GILLAN appears courtesy of Virgin Records

*"WATASHI NO MIZU TO SORA"*  
"HAPPY BIRTHDAY"

vocals - AIKAO KAWASUMI

*"BAD BUT BAT"*  
vocals - ETSUKO KOZAKURA



# Xbox Live® について

Xbox Live は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です\*。

Xbox Live では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます\*。

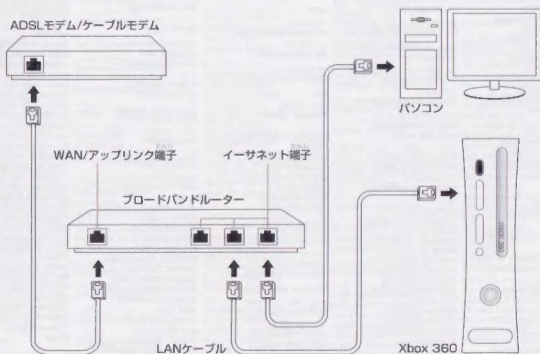
さらに、Xbox Live マーケットプレイスを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます\*。

\*各ゲームにより対応機能は異なります。『ブルードラゴン』はコンテンツ ダウンロードに対応しています。

## Xbox Live を利用するために

Xbox Live を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox Live サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox Live サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。



## 保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox Live の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などに基き簡単に設定することができます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。



# サポート情報

## ■ お問い合わせ先

### マイクロソフト株式会社

Xbox カスタマー サポート 0120-220-340

※フリーダイヤルがご利用いただけない場合は 03-3570-8261 をご利用ください。

詳しくは次の URL をご覧ください。 <http://www.xbox.com/jp/support/>

受付時間: 10:00 ~ 18:00 (弊社休業日、日祝祭日を除く)

ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。

## ■ 聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障害をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。

ファックス番号: 0570 - 000 - 560

※この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしく願います。

## ■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は **[NTSC-J]** が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。
3. 許諾を得ずに、複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

DynaFont は、DynaLab Inc. の登録商標または商標です。

ここに記載された情報 (URL、インターネット・ウェブサイト関連を含む) は予告なく変更されることがあります。特に断りのない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事はフィクションであり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事とは一切関係ありません。また、それらを意図したり推測させるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコーポレーションの書面による許諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、検索システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達 (電子的、版下作成、コピー複写、録画その他) をしてはいけません。

©2006 BIRD STUDIO / MISTWALKER, INC. All rights reserved. ©2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft、Microsoft Game Studios ロゴ、Xbox、Xbox ロゴ、Xbox 360、Xbox 360 ロゴ、Xbox Live、Xbox Live ロゴ、ブルードラゴンは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

BLUE DRAGON™ contains AT&T Natural Voices(R) Text to Speech technology licensed from Wizzard Software Corporation.

本製品はドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。Dolby、ドルビー及びダブル D 記号は、ドルビーラボラトリーズの商標です。

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

落丁、乱丁はお取り替えいたします。

Printed in Singapore

